

2023. évi Női- és Férfi Országos Csapatbajnokság 'A' liga technikai összefoglaló



Az erőssorrend kialakításánál a 2022. évi OCSB A liga eredményei voltak irányadók. Az 'A' ligás csapatokat a 'B' ligából feljutott csapatok követik.

Erőssorrend:

Női erőssorrend:

1. FTC Girl Jam – 2022. évi OCSB 'A' Liga I. helyezett
2. SSC Nők – 2022. évi OCSB 'A' Liga III. helyezett
3. Hackers – 2022. évi OCSB 'A' Liga IV. helyezett
4. Vasas Nők – 2022. évi OCSB 'A' Liga V. helyezett
5. UTE Nők – 2023. évi OCSB 'B' Liga I. helyezett
6. Ice Baby – 2023. évi OCSB 'B' Liga II. helyezett

Férfi erőssorrend:

1. Team Czermann (UTE Férfi 1.) – 2022. évi OCSB 'A' Liga I. helyezett
2. Vasas G-Force – 2022. évi OCSB 'A' Liga II. helyezett
3. FTC Fatherock – 2022. évi OCSB 'A' Liga III. helyezett
4. FTC Jaguars – 2022. évi OCSB 'A' Liga V. helyezett
5. PTSE Titánok – 2023. évi OCSB 'B' Liga I. helyezett
6. UTE United Leads – 2023. évi OCSB 'B' Liga II. helyezett

Lebonyolítás:

Alapszakasz: Round-Robin

- Március 17.-19. – Női-és Férfi forduló
- Március 24.-25. – Női-és Férfi forduló

Kiesési mérkőzés: alapszakasz 5.-6. helyezett csapatokkal.

Amennyiben ugyanaz a csapat nyeri, aki az egymás elleni alapszakasz mérkőzést, akkor a vesztes csapat kiesik a bajnokságból. Ha az alapszakasz meccs vesztese nyeri a kiesési mérkőzést, abban az esetben kiesési döntő mérkőzés kerül megrendezésre a két csapat között, ahol a vesztes kiesik a 'B' ligába.

- Március 26.

Rájátszás:

Page System 1.-4. helyezett csapatokkal

- Április 1.-3.

A rájátszás díjat szintén az MCSZ számlájára szükséges befizetni vagy átutalni az első mérkőzés megkezdéséig. (20.000 Ft/csapat)

Pályára lépés feltétele a 2023. évi játékgengedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

A Női és Férfi Országos Csapatbajnokság 'A' ligából az UTOLSÓ HELYEZETT CSAPAT kiesik a Női és Férfi Országos Csapatbajnokság 'B' ligába.

Mérkőzést megelőző button dobás szabályai:

Az LSD kövek, valamint az egy játékosra eső, óramutató járásával megegyező-, és ellentétes irányú dobások száma minden verseny előtt meg van határozva, függően az alapszakaszbeli mérkőzések számától. Az eredeti csapatfelállástól függően mind a 4 játékosnak teljesíteni kell a minimális LSD dobások számát. Ha szabálytalanság történik, azaz egy játékos nem teljesíti a minimum mennyiségi követelményt, a hiányzó dobások 199,6 cm-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba.

- i. A tartalék játékos által dobott LSD az alapszakasz körmérkőzései során egy játékos eredményeivel vonható össze, tehát így az a játékos is teljesíti a minimum LSD dobásokra vonatkozó követelményt.
- ii. Ha csak három játékos van a csapatban, akkor a negyedik játékos LSD száma, egyenlő arányban megoszlik a többi három játékos között.
- iii. Ha egy játékos nem tudja befejezni a versenyt, és még nem teljesítette a kötelező LSD számát, akkor 199.6 cm-t kell beírni a hivatalos jegyzőkönyvbe.

**Minimum követelmény 1 játékosra: (minimum 3 játékosnak a jégen kell lennie a dobásoknál)
2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás; 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás.**

Az adott szakaszban számításba vett button dobások közül a legrosszabb eredmény nem számít bele az átlagba.

Minden 10 endes mérkőzés előtt mindkét csapatnak 9-9 perc bemelegítés áll rendelkezésére, az 1 perc hűtést követően. A bemelegítés után a pályán lévő csapat kezdőjátékosai közül, az általuk kijelölt 2 játékosnak „button”-t kell dobnia (1+1 perc).

Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz folyamán az első bemelegítés 25 perccel, míg a rájátszásban 20 perccel, az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!

Az egyfordulós round robin lebonyolítás miatt, a rájátszás során az alábbi WCF szabályok az irányadóak:

- i. az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end első vagy második követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár)
- ii. amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek, úgy a kettejük közötti mérkőzés győztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end első vagy második követ szeretné-e dobni. (kalapáccsal, az első melegítés jár)

A döntő mérkőzések során a második és harmadik döntő mérkőzésen az előző mérkőzés győztes csapata eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end első vagy második követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár)

A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi házhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz a 40 másodperc.

A Versenyszabályzat 6§ 14.6 pontja alapján:

A WCF Versenyszabályai 6§ j) i. pont alkalmazása az MCSz által szervezett versenyeken a következő: A mérkőzések folyamán a félidőn kívüli valamennyi szünetben is engedélyezett az edzővel való kommunikáció, abban az esetben, ha a másik pályán nincs hack-ben tartózkodó játékos. Amennyiben van, úgy kötelező megvárni a kicsúszást.

Az endek közötti szünetet jelző idő lejártá előtt az adott end első követ eldobni nem engedélyezett. Az ezt követő 10mp áll a csapatok rendelkezésére, hogy elindítsák az adott end első követ, ezt követően a bírók elindítják az adott csapat gondolkozási idejét. Ugyanez vonatkozik a félidei szünetre is.

Verseny teljes időintervallumában érvényes az MCSZ Seprű protokollja, a versenybírók a mérkőzéseket megelőzően ellenőrzéseket végezhetnek.

Alapszakaszban a melegítést követő LSD dobások előtt az edzőknek el kell hagyniuk a pályát és az ajtón túl, az üvegen keresztül követhetik az LSD dobások menetét!